



**REGION AQUITAINE - DELEGATION TIC**

*Appel à projets: le serious game au service de la filière numérique d'Aquitaine*

La Région Aquitaine soutient une politique ambitieuse de développement numérique. Dans ce cadre, le développement des serious games par les entreprises de la filière est considéré par les élus régionaux comme une opportunité pour apporter de nouvelles formes d'usages numériques au service des Aquitains.

Cet appel à projets concerne les acteurs publics et privés aquitains souhaitant développer des projets de serious games notamment à titre d'illustration sur les filières professionnelles, de sensibilisation sur des thématiques ciblées (développement économique, développement durable, jeunesse), de formation, etc.

Adresse de publication de l'appel à projets : <http://numerique.aquitaine.fr>

*Demande de renseignements :*

Vous pouvez poser vos questions en écrivant à l'adresse suivante:  
[serious.games@aquitaine.fr](mailto:serious.games@aquitaine.fr)

Ou par courrier à l'adresse suivante :

Délégation TIC  
Conseil régional d'Aquitaine  
14 rue François de Sourdis 33077 Bordeaux Cedex

*Clôture de l'appel à projets :*

Les dossiers de soumission doivent être déposés sous forme électronique et en 2 exemplaires papiers, impérativement avant la clôture le :

**27 juillet 2012 à 12h00**

*Sélection des candidats :*

Le Comité partenarial consultatif se réunira au plus tard le 03 septembre 2012.  
Les projets pourront ensuite être proposés au vote des élus lors d'une Commission Permanente.

## **Contexte**

La Région Aquitaine soutient une politique de développement numérique ambitieuse au travers de programmes et dispositifs visant notamment l'accès à des réseaux en fibre optique compétitifs, du développement d'usages numériques performants et de la mise à disposition de services en ligne au bénéfice de tous, territoires, entreprises et citoyens.

Dans ce cadre, les élus régionaux souhaitent par un appel à projets spécifique portant sur les serious games, développer de nouvelles formes d'usages numériques et comptent sur les entreprises régionales de la filière pour apporter des innovations sur cette thématique. Cet appel à projets doit constituer une opportunité pour contribuer à développer structurellement l'activité de la filière.

Le terme générique de serious game réunit l'ensemble des jeux ayant pour vocation à être utilisés dans les domaines autres que le seul divertissement.

Les serious games visent un spectre d'objectifs variés tels que la sensibilisation, la formation, ou encore la promotion.

La Région Aquitaine dispose sur son territoire d'entreprises d'envergure nationale et internationale dans le domaine du jeu vidéo et compte d'ores et déjà quelques réussites de serious games.

Le processus de « gamification » que connaît la société contribue à leur rayonnement futur.

Leurs positions sont néanmoins à consolider.

## **Ambition pour la filière numérique aquitaine**

La Région souhaite impulser une dynamique plus large sur cette thématique et soutenir ces entreprises créatives en leur permettant de contractualiser avec des partenaires, grâce à une aide régionale.

Cet appel à projets vise à générer de l'activité future.

Que l'objectif soit de communiquer par le jeu, sensibiliser et mobiliser, ou apprendre en jouant, les développements de serious games sont l'occasion de croiser des compétences propres à l'industrie des jeux vidéo avec celles liées aux contenus thématiques scénarisés.

La typologie des jeux vidéo proposant des fonctionnalités utilitaires est large et leurs conceptions comme leurs usages diffèrent, au gré des stratégies élaborées, en fonction des types de joueurs visés, contextes d'utilisation...

Cet appel à projets vise à favoriser la rencontre de la filière numérique avec des acteurs régionaux pouvant avoir, par l'intermédiaire de serious games, l'opportunité de porter un message de façon innovante et performante.

L'acquisition de compétences métiers sur les contenus scénarisés dans le cadre de cet appel à projets par les entreprises de la filière pourrait permettre d'adresser ensuite ces segments de marché.

De façon à favoriser le caractère structurant à moyen terme de l'appel à projets, il est proposé de réfléchir prioritairement à des thématiques de serious gaming pouvant intéresser dans le cadre de partenariats, des acteurs privés et/ou publics régionaux à court mais aussi moyen et long terme.

### **Eligibilité des porteurs de projet**

Les projets sont prioritairement coopératifs, animés par un mode de gouvernance clair, défini de manière explicite.

Les partenaires éligibles à l'aide régionale sont : les associations, entreprises, établissements et collectivités territoriales situés en Aquitaine, c'est-à-dire pouvant justifier, à la date de dépôt du dossier, de l'existence d'un établissement en Aquitaine, cet établissement étant celui où le partenaire réalisera la majorité des travaux relatifs au projet.

L'intégration exceptionnelle au sein de consortiums d'un acteur économique non aquitain (éditeur par exemple) apte à assurer la commercialisation ultérieure des projets pourra être analysée au cas par cas.

Les subventions sont accordées à chaque partenaire ou à un chef de file. Le taux des aides varie en fonction du type de partenaire mais aussi en fonction du type de dépense.

Une part d'autofinancement sera attendue des porteurs de projets.

### **Critères de sélection**

La maîtrise technologique des entreprises n'est pas l'unique critère de sélection.

Le principal facteur de différenciation entre les projets proposés résidera dans la qualité de la réflexion menée afin de proposer sur les couples « contenu sérieux – modalités de jeu » efficaces en fonction des objectifs recherchés.

La qualité de la scénarisation des contenus est également importante.

Un game design adapté sera donc primordial.

La collaboration et la mutualisation au sein du partenariat constitué seront également un gage de réussite des projets qui seront évalués.

Les projets devraient également pouvoir s'inscrire dans les grandes orientations et les compétences de la Région en terme de politique de développement économique, aménagement du territoire, de formation professionnelle tout au long de la vie, d'éducation-jeunesse, etc.

Dans la lignée de la politique régionale en faveur du développement des logiciels libres, la possibilité d'ouvrir à la communauté les productions réalisées pourrait être réfléchiée dans une économie globale de projet.

Une attention particulière sera portée sur les projets relevant du domaine de la formation: modules techniques, orientation professionnelle ou lutte contre le décrochage scolaire en lien avec les CFA, les organismes de formation et les lycées aquitains.

Au-delà de la commande publique, les modèles économiques de ce type de produits et leur industrialisation sont complexes. La génération de recettes futures sera malgré tout systématiquement recherchée. Un objectif peut être par exemple de répliquer sur d'autres territoires ou auprès d'autres acteurs en marque blanche les serious games développés.

Obtenir le soutien en amont des acteurs clés pour rendre crédibles les perspectives de diffusion et assurer la promotion et la valorisation de l'outil seront des points clés.

Enfin, l'adéquation des moyens demandés avec l'objet du projet sera analysée.

### **Les principaux critères de sélection se résument ainsi :**

- Pertinence du message à transmettre; qualité de la scénarisation, adaptation du game design; complémentarité du partenariat, modèle économique, part d'autofinancement; effet de levier joué par l'aide régionale, modalités de distribution; prise en compte des usages effectifs, perspectives à moyen terme...

## **Cadre et financements mobilisés**

Cet appel à projets sera financé à hauteur de 750 000€ sur les années 2012-2013.

La Région respectera la plus stricte confidentialité des projets avant leur présentation aux élus régionaux, sauf accord préalable des acteurs impliqués afin de travailler de concert à l'amélioration des projets après une première instruction.

En fonction du contenu des projets présentés et de leur nature, les cadres réglementaires européens régissant les aides publiques aux entreprises auxquels la Région pourra faire référence seront au choix :

- Le régime d'Aide à la R&D 520a/2007.

- Le régime d'Aide De minimis. Règlement 1998/2006 du 15 décembre 2006

Les modalités d'application du régime De minimis en vigueur depuis le 1er janvier 2007, précisent que « le montant total des aides de minimis octroyées à une même entreprise ne peut excéder 200 000 € sur une période de trois exercices fiscaux. »

En fonction des partenaires réunis et projets proposés, la part du financement public pourra ainsi varier.

Les dépenses éligibles sont celles permettant aux équipes de développer un serious game : dépenses de personnel, etc.

Une part de 15% des coûts pourront être affectés à des coûts indirects de fonctionnement.

## **Modalités de mise en oeuvre**

Le processus de présélection et de décision de financement qui sera piloté par la Délégation TIC, s'effectuera en deux phases successives :

1/ Présélection des projets.

2/ Décision de financement par la Commission Permanente

Entre les deux étapes, des éléments complémentaires pour permettre le vote des élus pourront être demandés : précision sur les coûts, discussions et finalisation avec les partenaires des conventions de soutien etc. En fonction de la maturité du projet, des compétences de l'équipe et des partenariats identifiés, le projet pourra avancer dans l'étape 2 qui consistera à finaliser le dossier.

Les projets seront proposés au vote des élus selon le calendrier des Commissions Permanentes lorsque leur maturité sera jugée suffisante : scénarisation des contenus, stabilisation du budget prévisionnel, implication des partenaires.

## **Calendrier**

Lancement de l'appel à projets: 11 mai 2012

Limite de dépôt des candidatures: 27 juillet 2012

Un Comité partenarial consultatif se réunira au plus tard le 03 septembre.

Le Comité sera composé notamment de membres de la DTIC, de membres des Directions opérationnelles de la Région concernées par les projets (DFPA, Pôle Education- jeunesse, Développement économique...) de partenaires qualifiés (association Aquitaine Développement Innovation, Bordeaux Games, Adeiso, AEC et d'Oséo).

Aucune information ne sera communiquée aux porteurs de projets à l'issue de la réunion de ce comité technique.

La décision finale est prise par les élus du Conseil régional d'Aquitaine qui délibèrent en Commission Permanente.

Les projets devront être terminés au 31/12/2013.

### **Suivi des projets**

Le suivi technique sera réalisé par la Délégation TIC.

Un point intermédiaire avec l'ensemble des acteurs sera fait avec un rapport d'avancement de chacun. Outre la livraison du serious game, un rapport final avec les perspectives collaboratives et commerciales générées sera remis aux services de la Région.